

## BAB V

### KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

#### 5.1. Konsep Tatahan Fungsional

##### 5.1.1. Konsep Program Ruang dan Besaran Ruang

Bangunan Pasar Seni Tradisional Modern di Kompleks Candi Prambanan dirancang mawadahi fungsi-fungsi dengan tepat supaya hubungan kebutuhan pengunjung, tamu dan para karyawan dengan kebutuhan ruang dan besaran ruang lebih cocok sehingga pengembangan pasar seni tradisional modern lebih optimal. Kegiatan-kegiatan pada Pasar Seni Tradisional Modern di Kompleks Candi Prambanan yang dimanfaatkan bagi mereka yaitu kelompok pasar kesenian, kelompok pasar kerajinan, kelompok pasar makanan dan minuman, kelompok pameran, kelompok warnet dan wartel, kelompok money changer, kelompok pengelola pasar seni tradisional modern, kelompok manintenance, kelompok pengelola keamanan, kelompok indoor, dan kelompok outdoor. Program ruang dan besaran telah dianalisis, digunakan untuk perancangan bangunan Pasar Seni Tradisional Modern di Kompleks Candi Prambanan dapat dilihat tabel 5.1

Tabel 5.1

Program Ruang dan Besaran Ruang Pasar Seni Tradisional Modern di Kompleks Candi Prambanan

Kebutuhan Ruang	Perhitungan area (m <sup>2</sup> )	Jml ruang	Kapasitas per orang	Total kapasitas	Luas per ruang (m <sup>2</sup> )	Luas total (m <sup>2</sup> )
<b>Kelompok Kegiatan Pasar Seni</b>						
Ruang display Rak	± 0.8 x 2	2	± 20 org 10 buah	± 20 org	1.6 x 10 = 16	<b>16 x 2 = 32</b>
Ruang khusus mencoba	± 1 x 1	2	1-2 org	1-2 org	1	2
Ruang bayar, kasir		2	± 2-3 org	± 2-3 org	0.6+0.72	<b>1.32 x 2</b>

**PASAR SENI TRADISIONAL MODERN DI KOMPLEKS CANDI PRAMBANAN**

Meja	$\pm 0.6 \times 1$		1 buah		= 1.32	= <b>2.64</b>
Kursi	$\pm 0.6 \times 0.6$		2 buah			
Ruang duduk		2	$\pm 2-4$ org	$\pm 2-4$ org	3.6	<b>7.2</b>
Kursi	$\pm 1.8 \times 2$		1 buah			
Ruang etalase	$\pm 1 \times 1$	2	2-5 org	2-5 org	1	<b>2</b>
Toilet umum		1				
KM & WC putra			$\pm 3-5$ org	3-5 org		<b>3.5 +</b>
Bak	$\pm 0.8 \times 0.8$		3 buah		2	<b>3.5 = 7</b>
WC	$\pm 0.38 \times 0.7$		3 buah		0.8	
Wastafel	$\pm 0.5 \times 0.6$		2 buah		0.6	
KM & WC putri			$\pm 3-5$ org	3-5 org		
Bak	$\pm 0.8 \times 0.8$		3 buah		2	
WC	$\pm 0.38 \times 0.7$		3 buah		0.8	
Wastafel	$\pm 0.5 \times 0.6$		2 buah		0.6	
Ruang untuk bertemu dan laporan dropping barang	$\pm 1 \times 2$	1	2-3 org	2-3 org	2	<b>2</b>
Ruang presensi	$\pm 1 \times 1$	1	2-3 org	2-3 org	1	<b>1</b>
Ruang ganti baju, loker	$\pm 23$	1	8-10 org	8-10 org	23	<b>23</b>
Loker						
Bangku						
Ruang istirahat	$\pm 22.5$	1	8-10 org	8-10 org	22.5	<b>22.5</b>
Kursi			10 buah			
Meja			1 buah			
Perabot-perabot			3 buah			
Ruang kantor untuk pimpin pasar seni	$\pm 2.2 \times 2.5$	1	2-3 org	2-3 org	5.5	<b>5.5</b>
Meja			1 buah			
Kursi			3 buah			
Ruang menerima kiriman komoditi	$\pm 1 \times 2$	1	2-3 org	2-3 org	2	<b>2</b>
Meja			1 buah			
Kursi			2 buah			
Gudang	$\pm 2 \times 2$	2	1-2 org	1-2 org	4	<b>8</b>

**PASAR SENI TRADISIONAL MODERN DI KOMPLEKS CANDI PRAMBANAN**

<b>Kelompok Kegiatan Pasar Kerajinan</b>						
Ruang display Rak	$\pm 0.8 \times 2$	3	$\pm 20$ org 10 buah	$\pm 20$ org	$1.6 \times 10$ = 16	<b>16 x 3 = 48</b>
Ruang khusus mencoba	1 x 1	3	1-2 org	1-2 org	1	<b>3</b>
Ruang bayar, kasir Meja Kursi	$\pm 0.6 \times 1$ $\pm 0.6 \times 0.6$	3	2-3 org 1 buah 2 buah	2-3 org	1.32	<b>4</b>
Ruang duduk Kursi	$\pm 1.8 \times 2$	3	2-4 org 1 buah	2-4 org	3.6	<b>10.8</b>
Ruang etalase	1 x 1	3	2-5 org	2-5 org	1	<b>3</b>
Toilet umum KM & WC putra Bak WC Wastafel KM & WC putri Bak WC Wastafel	$\pm 0.8 \times 0.8$ $\pm 0.38 \times 0.7$ $\pm 0.5 \times 0.6$ $\pm 0.8 \times 0.8$ $\pm 0.38 \times 0.7$ $\pm 0.5 \times 0.6$	1	$\pm 3-5$ org 3 buah 3 buah 2 buah $\pm 3-5$ org 3 buah 3 buah 2 buah	$\pm 6-10$ org	2 0.8 0.6	<b>7</b>
Ruang untuk bertemu dan laporan dropping barang	$\pm 1 \times 2$	1	2-3 org	2-3 org	2	<b>2</b>
Ruang presensi	$\pm 1 \times 1$	1	2-3 org	2-3 org	1	<b>1</b>
Ruang ganti baju, loker Loker Bangku	$\pm 23$	1	10-12 org	10-12 org	23	<b>23</b>
Ruang kerajinan Meja Kursi	$\pm 2 \times 2$	3	2-3 org 1 buah 3 buah	2-3 org	4	<b>12</b>
Ruang istirahat Meja Kursi Perabot	$\pm 22.5$	1	10-12 org 1 buah 12 buah	10-12 org	22.5	<b>22.5</b>

**PASAR SENI TRADISIONAL MODERN DI KOMPLEKS CANDI PRAMBANAN**

Ruang kantor untuk pimpin pasar kerajinan Meja Kursi	± 2.2 x 2.4	1	2-3 org  1 buah 3 buah	2-3 org	5.5	<b>5.5</b>
Ruang menerima kiriman komoditi Meja Kursi	± 1 x 2	1	2-3 org  1 buah 3 buah	2-3 org	2	<b>2</b>
Gudang	± 2 x 2	3	1-2 org	1-2 org	4	<b>12</b>
<b>Kelompok Kegiatan Pasar Makanan dan Minuman</b>						
Ruang display	0.3 x 1	3	2-3 org	2- 3 org	0.3	<b>1</b>
Ruang khusus mencicipi	1 x 1	3	1-2 org	1-2 org		<b>3</b>
Ruang bayar, kasir Meja Kursi	± 0.6 x 1 ± 0.6 x 0.6	3	2-3 org 1 buah 2 buah	2-3 org		<b>3</b>
Ruang duduk Kursi	1.8 x 2	3	2-4 org 1 buah	4-6 org		<b>6</b>
Ruang etalase	1 x 1	3	2-5 org	2-5 org		<b>3</b>
Ruang Makan dan minum Meja Kursi	0.4 x 0.9 0.45 x 0.5	3	8-12 org 4 buah 10 buah	8-12 org		<b>20</b>
Wastafel	0.4 x 0.2	6				<b>4.8</b>
Toilet KM & WC putra Bak WC KM & WC putri Bak WC	  ± 0.8 x 08 ± 0.38 x 0.7  ± 0.8 x 08 ± 0.38 x 0.7	1	  ± 3-5 org 3 buah 3 buah ± 3-5 org 3 buah 3 buah	± 6-10 org	  2 0.8  2 0.8	<b>5.6</b>
Ruang untuk bertemu dan laporan dropping	1 x 2	1	2- 3 org	2-3 org	2	<b>2</b>

**PASAR SENI TRADISIONAL MODERN DI KOMPLEKS CANDI PRAMBANAN**

barang						
Ruang presensi	1 x 1	1	2-3 org	2-3 org	1	<b>1</b>
Ruang ganti baju, loker Loker Bangku	23	1	10-12 org	10-12 org	23	<b>23</b>
Ruang istirahat Meja Kursi Perabot	22.5	1	10-12 org	10-12 org	22.5	<b>22.5</b>
Ruang kantor untuk pimpin pasar makanan dan minuman Meja Kursi	2.2 x 2.4	1	2-3 org  1 buah 3 buah	2-3 org	5.5	<b>5.5</b>
Ruang menerima kiriman komoditi Meja Kursi	1 x 2	1	2-3 org  1 buah 3 buah	2-3 org	2	<b>2</b>
Gudang	2 x 2	3	1-2 org	1-2 org	4	<b>12</b>
Ruang dapur Lemari es Kompor gas Perabot lain	2 x 4	3	3-5 org  1 buah 1 buah	3-5 org	8	<b>24</b>
Ruang cuci	0.6 x 1.5	3	2-3 org	2-3 org	0.9	<b>2.7</b>
Ruang pesanan Meja	0.3 x 0.6	3	2-3 org  1 buah	2-3 org	0.18	<b>0.54</b>
<b>Kelompok Kegiatan Warnet</b>						
Ruang tunggu Kursi	0.6 x 0.64	1	5-8 org  1 buah	5-8 org	0.38	<b>0.38</b>
Ruang Internet Meja Komputer Kursi	1 x 1.25	10	10-20 org  1 buah 1 buah 1 buah	10-20 org	1.25	<b>12.5</b>

**PASAR SENI TRADISIONAL MODERN DI KOMPLEKS CANDI PRAMBANAN**

Ruang bayar, kasir Meja Kursi	0.6 x 1 0.6 x 0.6	1	2-3 org 1 buah 2 buah	2-3 org	1	<b>1</b>
Toilet KM & WC Bak WC	0.8 x 0.8 0.38 x 0.7	1	1-2 org 1 buah 1 buah	1-2 org	1	<b>1</b>
Ruang Presensi	1 x 1	1	2-3 org	2-3 org	1	<b>1</b>
Ruang ganti baju, loker Loker Bangku	11.5	1	3-5 org	3-5 org	11.5	<b>5</b>
Ruang istirahat Meja Kursi	11.25	1	3-5 org 1 buah 5 buah	3-5 org	11.25	<b>5</b>
Ruang operator	1 x 2	1	1-2 org	1-2 org	2	<b>2</b>
<b>Kelompok Kegiatan ATM</b>						
Ruang antre	0.8 x 1.5	5	5-10 org	5-10 org	1.2	<b>6</b>
Ruang mesin ATM	0.4 x 0.5	5	5-10 org	5-10 org	0.2	<b>1</b>
Ruang tempat sampah	0.1 x 0.1	5	5-10 org	5-10 org	0.01	<b>0.05</b>
<b>Kelompok Kegiatan Money Changer</b>						
Ruang tunggu Meja Kursi	0.6 x 0.8 0.35 x 0.85	1	2-4 org 1 buah 1 buah	2-4 org	1	<b>1</b>
Ruang display	0.3 x 1	1	2-4 org	2-4 org	0.3	<b>0.3</b>
Loket, tempat menukar mata uang Meja Kursi	0.6 x 1 0.6 x 0.6	1	2-3 org 1 buah 2 buah	2-3 org	1	<b>1</b>
Toilet KM & WC Bak WC	0.8 x 0.8 0.38 x 0.7	1	1-2 org 1 buah 1 buah	1-2 org	1	<b>1</b>
Ruang presensi	1 x 1	1	2-3 org	2-3 org	1	<b>1</b>

**PASAR SENI TRADISIONAL MODERN DI KOMPLEKS CANDI PRAMBANAN**

Ruang ganti baju, loker Loker Bangku	11.5	1	3-5 org	3-5 org	11.5	<b>11.5</b>
Ruang bekerja mengecek, menukar mata uang	1 x 2	1	1-2 org	1-2 org	2	<b>2</b>
Ruang istirahat Meja Kursi	11.25	1	3-5 org 1 buah 5 buah	3-5 org	11.25	<b>11.25</b>
<b>Kelompok Kegiatan Pameran</b>						
Ruang display	0.3 x 2	10	10-20 org	10-20 org	0.6	<b>6</b>
Ruang diskusi, menawar Meja Kursi	2 x 2	1	2-4 org 1 buah 4 buah	2-4 org	4	<b>4</b>
Ruang duduk Kursi	0.4 x 0.9	2	2-4 org 1 buah	2-4 org	0.36	<b>0.72</b>
Toilet KM & WC Bak WC	0.8 x 0.8 0.38 x 0.7	1	1-2 org 1 buah 1 buah	1-2 org	1	<b>1</b>
Ruang presensi	1 x 1	1	2-3 org	2-3 org	1	<b>1</b>
Ruang ganti baju, loker Loker Bangku	11.5	1	3-5 org	3-5 org	11.5	<b>11.5</b>
Ruang Kerajinan Meja Kursi Perabot lain	2.7 x 1.5	1	3-5 org	3-5 org	4	<b>4</b>
Ruang etalase	1 x 1	1	2-4 org	2-4 org	1	<b>1</b>
Ruang istirahat Meja Kursi	11.25	1	3-5 org 1 buah 5 buah	3-5 org	11.25	<b>11.25</b>

**PASAR SENI TRADISIONAL MODERN DI KOMPLEKS CANDI PRAMBANAN**

<b>Kelompok Kegiatan Pengelola Pasar Seni Tradisional Modern</b>						
Ruang tamu Meja Kursi	2.1 x 3	1	2-4 org 1 buah 4 buah	2-4 org	6.3	<b>6.3</b>
Toilet Wastafel Bak WC	0.6 x 0.7 0.8 x 0.8 0.4 x 0.7	1	1-2 org 1 buah 1 buah 1 buah	1-2 org	1.34	<b>1.34</b>
Ruang presensi	1 x 1	1	2-3 org	2-3 org	1	<b>1</b>
Ruang direktur Meja Kursi Rak	2.2 x 2.5	1	2-3 org 1 buah 1 buah 1 buah	2-3 org	5.5	<b>5.5</b>
Ruang sekretaris Meja Kursi Rak	2.2 x 2.5	1	2-3 org 1 buah 1 buah 1 buah	2-3 org	5.5	<b>5.5</b>
Ruang bagian administrasi Meja Kursi Rak	2.2 x 2.5	1	2-3 org 1 buah 1 buah 1 buah	2-3 org	5.5	<b>5.5</b>
Ruang bagian operasional Meja Kursi Rak	2.2 x 2.5	1	2-3 org 1 buah 1 buah 1 buah	2-3 org	5.5	<b>5.5</b>
Ruang bagian pemasaran Meja Kursi Rak	2.2 x 2.5	1	2-3 org 1 buah 1 buah 1 buah	2-3 org	5.5	<b>5.5</b>
Ruang Rapat Meja	15	1	8-10 org 1 buah	8-10 org	15	<b>15</b>

**PASAR SENI TRADISIONAL MODERN DI KOMPLEKS CANDI PRAMBANAN**

Kursi Rak			10 buah			
Ruang istirahat Meja Kursi Perabot lain	22.5	1	8-10 org 1 buah 10 buah	8-10 org	22.5	<b>22.5</b>
<b>Kelompok Kegiatan Pengelola Maintenance</b>						
Ruang tunggu Meja Kursi	2.1 x 3	1	2-4 org 1 buah 4 buah	2-4 org	6.3	<b>6.3</b>
Ruang istirahat Meja Kursi Perabot lain	27	1	10-12 1 buah 12 buah	10-12 org	27	<b>27</b>
Toilet KM & WC Bak WC	0.8 x 0.8 0.4 x 0.7	1	1-2 org 1 buah 1 buah	1-2 org	1	<b>1</b>
Ruang presensi	1 x 1	1	2-3 org	2-3 org	1	<b>1</b>
Ruang ganti baju, loker Loker Bangku	27.6	1	10-12 org	10-12org	27.6	<b>27.6</b>
Ruang ME	2 x 4	1	2-3 org	2-3 org	8	<b>8</b>
Ruang kontrol	2 x 4	1	2-3 org	2-3 org	8	<b>8</b>
Ruang utilitas	2 x 3	1	2-3 org	2-3 org	6	<b>6</b>
<b>Kelompok Kegiatan Pengelola Keamanan</b>						
Ruang presensi	1 x 1	1	2-3 org	2-3 org	1	<b>1</b>
Ruang ganti baju, loker Loker Bangku	6.9	1	2-3 org	2-3 org	6.9	<b>6.9</b>
Ruang satpam	2 x 3	1	2-3 org	2-3 org	6	<b>6</b>

**PASAR SENI TRADISIONAL MODERN DI KOMPLEKS CANDI PRAMBANAN**

Meja			1 buah			
Kursi			2 buah			
Ruang istirahat	6.75	1	2-3 org	2-3 org	6.75	<b>6.75</b>
Meja			1 buah			
Kursi			2 buah			
Perabot lain						
Toilet		1	1-2 org	1-2 org	1	<b>1</b>
KM & WC						
Bak	0.8 x 0.8		1 buah			
WC	0.38 x 0.7		1 buah			
<b>Kelompok Kegiatan Indoor (Interance)</b>						
Lobby	10 x 6	1	Max. 50org	Max. 50org	60	<b>60</b>
Display informasi	0.3 x 2	1	5-10 org	5-10 org	0.6	<b>0.6</b>
Pasar Seni Tradisional Modern						
Ruang Meeting Point	2 x 5	1	10-12 org	10-12org	10	<b>10</b>
Plaza	8 x 10	2	Max. 50org	Max. 50org	80	<b>160</b>
<b>Kelompok Kegiatan Outdoor</b>						
Plaza	40	2				<b>80</b>
Kolam ikan	25	2				<b>100</b>
Taman						<b>1000</b>
Parkir umum	(Sudah disediakan di area Taman Wisata Candi Prambanan)					
Parkir khusus karyawan						
Motor	0.75 x 1.5	25			1.125	<b>28.125</b>
Parkir khusus distributor						
Pikap	3 x 5	1			15	<b>15</b>
Truk	4 x 10	1			40	<b>40</b>
Parkir khusus pengelola pasar seni tradisional modern						

## PASAR SENI TRADISIONAL MODERN DI KOMPLEKS CANDI PRAMBANAN

Motor	0.75 x 1.5	5			1.125	<b>5.625</b>
Mobil	3 x 5	10			15	<b>150</b>

Total luas minimum tapak proyek Pasar Seni Tradisional Modern di Kompleks Candi Prambanan ini adalah **4.266,8 m<sup>2</sup>**

- KLB : 1,2% - 2,0%
- Ketinggian bangunan : 10 m (maksimal)
- GSB dari jalan arteri : 15 m
- GSB dari samping : 6 m

### 5.1.2. Konsep Zonafikasi Ruang

Zonafikasi ruang yang telah dianalisis, akan digunakan sebagai panduan untuk mengatur dan membagi organisasi ruang,. Konsep zonafikasi ruang digunakan untuk perancangan bangunan Pasar Seni Tradisional Modern di Kompleks Candi Prambanan dapat dilihat pada gambar 5.1



Gambar 5.1  
Konsep Zonifikasi Ruang  
(Sumber: Analisis Penulis)

### 5.1.3. Konsep Gubahan Massa

Konsep gubah massa pasar seni tradisional modern yang memiliki bentuk dasar dari interaksi, kemudahan dan magnet yang mengutamakan pengertian dan menarik perhatian bagi pengunjung. Massanya yang menunjukkan sesuatu tegas, kuat dan stabil adalah bentuk kotak atau kubus. Agar tidak memonton, gunakan naik-turun mengikuti organisasi ruang pada skalanya.



Gambar 5.2

Konsep Gubahan Massa

(Sumber: Analisis Penulis)

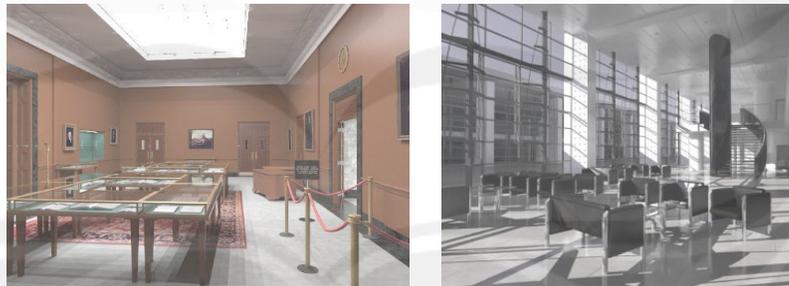
## 5.2. Konsep Dasar Perancangan

Konsep dasar perancangan dari Pasar Seni Tradisional Modern di Kompleks Candi Prambanan yang memberi kemudahan komunikatif dan berbagai kemudahan untuk mendapati kemandirian bagi pengunjung adalah menggunakan pendekatan **prinsip interaksi**, **prinsip kemudahan**, dan **prinsip magnet**. **Prinsip interaksi** yang mencakup **hubungan atau menghubungkan**. Prinsip ini diterapkan pada elemen-elemen arsitektural antara lain: **layout perabot**, **sirkulasi**, **konfigurasi jalur-ruang**, **organisasi ruang**, dan **prinsip penataan**. **Prinsip kemudahan** yang mencakup **terang**, **jelas**, **langsung**, **terbuka**, dan **tembus pandang**. Prinsip ini diterapkan pada elemen-elemen arsitektural antara lain: **pencahayaan**, **organisasi ruang**, **bukaan pembatas ruang**, **sirkulasi**, dan **konfigurasi jalur**. **Prinsip magnet** yang mencakup **ketegasan**

**bentuk dan ruang, variasi bentuk geometris, variasi material, warna dan tekstur.** Prinsip ini diterapkan pada elemen-elemen arsitektural antara lain: **sirkulasi, konfigurasi jalur-ruang, organisasi ruang, prinsip penataan, bukaan pada elemen pembatas ruang, material, warna dan tekstur.**

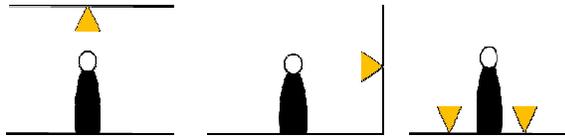
### 5.3. Konsep Pencahayaan

Pencahayaan alam dan buatan berfungsi untuk menerangkan kondisi ruang luar dan dalam pada Pasar Seni Tradisional Modern di Kompleks Candi Prambanan. Kedua pencahayaan bukan tujuan meningkatkan keindahan ruang luar atau dalam tetapi membantu kemudahan pengunjung yang sedang belanja untuk visualisasi, mengarahkan gerakan sirkulasi, interaksi sosial dan mengingatkan fungsi dan nama ruang tertentu. Perancangan pencahayaan alam dan buatan harus berdasarkan penerapan prinsip kemudahan yaitu terang, langsung, jelas. Jenis perancangan alam yang diterapkan adalah pencahayaan alam langsung. Posisi pencahayaan alami langsung dapat dilihat gambar 5.2



Gambar 5.3 Pencahayaan Alami Langsung Pada Bidang Atas dan Vertikal  
(Sumber: Analisis Penulis)

Pencahayaan buatan dapat dipertainkan dengan komposisi lampu-lampu pada bidang dasar, bidang vertikal atau bidang atas. Jenis buatan diterapkan sesuai dengan prinsip kemudahan adalah pencahayaan buatan langsung.

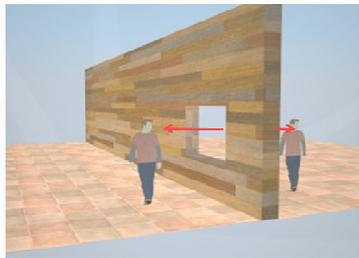


Gambar 5.4 Posisi Pencahayaan Buatan Langsung

(Sumber: Analisis Penulis)

#### 5.4. Konsep Bukaannya Pembatas Ruang

Berdasarkan dengan pendekatan prinsip kemudahan, bukaan pembatas ruang menggunakan material kaca untuk mewujudkan ruang terbuka dan komunikatif termasuk pengawasan, visualisasi dan interaksi sosial. Jenis bukaan dipilih adalah bukaan di antara bidang vertical dan bidang atas. Konsep ini diterapkan di semua bagian ruang pasar seni tradisional modern.



Gambar 5.5 Konsep Bukaannya Pembatas Ruang

(Sumber: Analisis Penulis)

Prinsip magnet juga diterapkan ke konsep bukaan pembatas ruang guna mempertegas, mengingatkan sebutkan nama ruang dan karakter ruang, membantu arah sirkulasi dengan jelas dan cepat sehingga pengunjung dapat bergerak mandiri. Ketegasan bentuk dan ruang, variasi bentuk dan ruang, variasi bentuk dan ruang, dan variasi material, tekstur dan warna dari prinsip kemudahan, diterapkan ke konsep bukaan pembatas ruang guna menghasilkan komposisi bukaan pembatas ruang pada setiap massa bangunan agar gambaran setiap massa bangunan lebih bervariasi, lebih tegas dan jelas, dan mudah dipahami sehingga nama fungsi dan karakter ruang mudah diingat dengan cepat.



Gambar 5.6 Konsep Bukaian  
Pembatas Ruang Komplit  
(Sumber: Analisis Penulis)

### 5.5. Konsep Bentuk Ruang

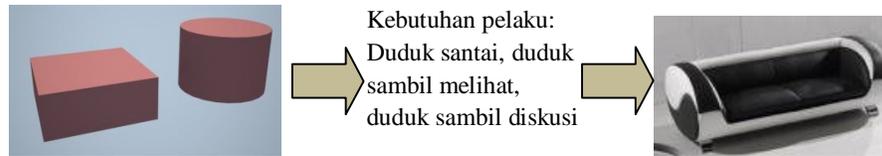
Suatau bentuk bangunan biasanya berisi sejumlah ruang-ruang yang saling bersatu menjadi satu massa. Sesuai dengan pendekatan prinsip magnet, komposisi bentuk bangunan dipermainkan dengan menggunakan bentuk dasar yaitu **kubus** atau **kotak**.

Namun hasil perhitungan kebutuhan ruang dan besaran dari konsep tatanan fungsional, kondidi tapak, pencahayaan alam, penghawaan alam dan hubungan komunikatif antara pengunjung dengan para karyawan sangat mempengaruhi perubahan bentuk yaitu perubahan dimensi, perubahan akibat penambahan bentuk dan perubahan akibat pengurangan bentuk.

Sesuai dengan pendekatan prinsip interaksi, kemudahan dan magnet, perubahan bentuk dapat dilakukan tetapi harus berasal dari bentuk dasar seperti bentuk **kubus asli** dan **kotak asli**. Juga harus mampu mempertgas nama dan fungsi, karakter ruang dan bentuk supaya pengunjung cepat mengertinya.

### 5.6. Konsep Bentuk Furniture dan Lampu

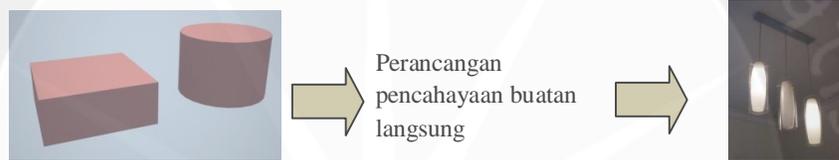
Konsep ini sama dengan seperti contoh konsep bentuk bangunan. Tetapi konsep ini menerapkan bentuk dasar yaitu **kubus**, **kotak** dan **silinder**. Pengunjung dan para karyawan ingin duduk, ingin melihat dengan jelas dan duduk sambil santai. Kegiatan seperti begitu dapat mengakibatkan perubahan bentuk dasar untuk furniture. Dapat dilihat contoh gambar 5.6.



Gambar 5.7 Konsep Bentuk Furniture

(Sumber: Analisis Penulis)

Berdasarkan dengan pendekatan prinsip magnet, perubahan bentuk furniture dapat dilakukan tetapi harus berasal dari bentuk dasar seperti bentuk kubus asli dan kotak asli. Juga harus mampu mempertegas nama dan fungsi, karakter ruang dan bentuk supaya pengunjung cepat mengertinya. Konsep bentuk lampu juga sama seperti contoh konsep furniture. Dapat dilihat contoh gambar 5.7.



Gambar 5.8 Konsep Bentuk Lampu

(Sumber: Analisis Penulis)

### 5.7. Konsep Tata Ruang Luar

Konsep tata ruang digunakan untuk menataan massa-massa bangunan guna menghasilkan variasi komposisi bentuk-bentuk bangunan, variasi komposisi warna, tekstur dan material pada massa bangunan, sirkulasi, dan vegetasi (termasuk tanah dan tumbuhan) sehingga dapat mempertegas nama fungsi dan karakter bentuk bangunan dan ruang kepada semua pengunjung. juga dapat memberikan kemudahan visualisasi, inetraksi sosial dan pengawasan. Berdasarkan dengan prinsip kemudahan dan interaksi, komposisi tata ruang luar harus sederhana dan sedikit. Konsep tata ruang luar ini menerapkan konsep-konsep yaitu:

### 5.7.1. Konsep Sirkulasi

#### 1. Pencapaian

Pencapaian ke bangunan menggunakan pendekatan prinsip interaksi, magnet dan kemudahan. Jenis pencapaian ke bangunan yang diterapkan adalah pencapaian langsung.



Gambar 5.9 Pencapaian Langsung

(Sumber: Analisis Penulis)

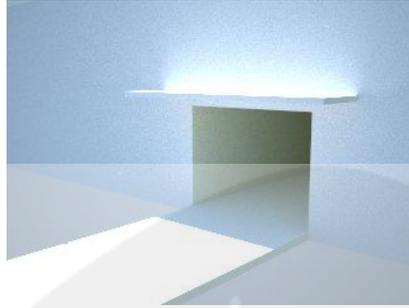
#### 2. Bentuk Entrance

Penerapan prinsip magnet pada perancangan Pasar Seni Tradisional Modern di Kompleks Candi Prambanan, bentuk entrance terpilih adalah bentuk entrance seperti contoh di atas namun bersudut siku dan berkomposisi variasi dan minimal. Entrance berperan sebagai batas antar bagian dalam dengan luar bangunan. Pintu masuk pada bangunan Pasar Seni Tradisional Modern di Kompleks Candi Prambanan dirancang dengan tujuan untuk menarik dan mengundang pengunjung, wisatawan untuk masuk ke dalam bangunan.



Gambar 5.10 Arahkan ke Entrance

(Sumber: Analisis Penulis)



Gambar 5.11 Bentuk Entrance

(Sumber: Analisis Penulis)

### 3. Konfigurasi Jalur-Ruang

Konfigurasi ini dirancang untuk mempermudah interaksi sosial, visualisasi, pengawasan, dan perjalanan pengunjung. Jenis konfigurasi jalur-ruang yang digunakan berdasarkan prinsip kemudahan dan magnet yaitu konfigurasi jaringan. Dapat dilihat contoh gambar 5.11.



Gambar 5.12 Konsep Konfigurasi Jalur-Ruang

(Sumber: Analisis Penulis)

#### 5.7.2. Konsep Organisasi Ruang dan Bentuk

##### 1. Dengan menggunakan prinsip magnet

Untuk mewujudkan kebutuhan pengunjung yang mencakup pengertian dengan cepat, kemudahan visualisasi, kemudahan analisis perbedaan dan kemudahan pencarian, jenis organisasi ruang dan bentuk diterapkan adalah **organisasi grid yang membentuk variasi**

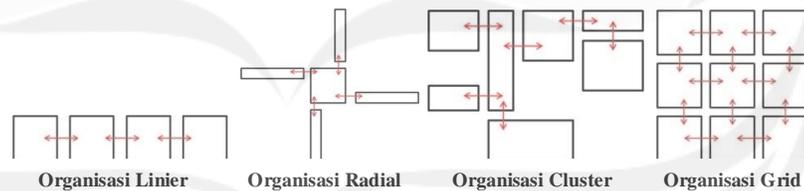
**bentuk, organisasi cluster yang menghasilkan variasi bentuk namun minimal, organisasi linier yang menghasilkan variasi bentuk dan perulangan bentuk yang sedikit dan organisasi radial yang menghasilkan variasi bentuk dan bersudut siku.**

2. Dengan menggunakan prinsip interaksi dan kemudahan

Untuk mewujudkan hubungan akses dengan cepat dan mudah, visualisasi lebih jelas, dan interaksi sosial lebih jelas, prinsip kemudahan diterapkan ke organisasi ruang dan bentuk adalah menggunakan definisi menghubungkan, langsung, jelas dan terbuka.

- Menghubungkan

Organisasi ruang dapat diterapkan adalah organisasi bentuk terpusat, linier, radial dan cluster. Tetapi berdasarkan magnet, organisasi bentuk terpusat terasa kurang cocok sebaiknya dihindari masuk ke perancangan Pasar Seni Tradisional Modern di Kompleks Candi Prambanan. Semua organisasi bentuk dan ruang mempunyai organisasi ruang-ruang yang saling bersambung dengan keterkaitan yang tinggi.



Gambar 5.13 Konsep Organisasi Ruang dengan definisi

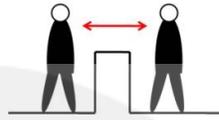
“menghubungkan”

(Sumber: Analisis Penulis)

- Langsung, jelas dan terbuka

Prinsip ini mewujudkan dengan menerapkan bentuk hubungan ruang yang bersebelahan. Ruang-ruang yang bersebelahan mempunyai tingkat kontinuitas visual yang tinggi. Konsep organisasi bentuk dan ruang yang dijelaskan, diterapkan ke semua

bagian bangunan yang membutuhkan komunikasi antara pengunjung dengan sesamanya atau para karyawan.

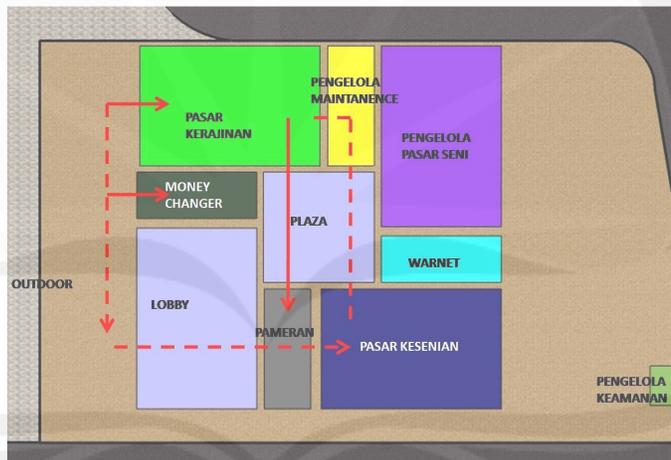


Gambar 5.14 Konsep Organisasi Ruang dengan Definsi “langsung, jelas dan terbuka”

(Sumber: Analisis Penulis)

### 5.7.3. Konsep Prinsip Penataan

Berdasarkan dengan prinsip magnet, komposisi tata ruang luar guna menghasilkan variasi bentuk dan ruang pasar seni tradisional modern sedikit dan sederhana. Jenis prinsip penataan datum, tetap mempunyai belokan dan sudut siku.



Gambar 5.15 Konsep Prinsip Penataan Datum Berdasarkan Prinsip Magnet

(Sumber: Analisis Penulis)

### 5.7.4. Konsep Skala

Berdasarkan dengan prinsip magnet, konsep skala yang diterapkan ke tata ruang luar Pasar Seni Tradisional Modern di Kompleks Candi Prambanan adalah skala pendek, skala menengah dan tinggi. Penentuan skala tergantung komposisinya agar menghasilkan ketegasan bentuk dan ruang, mempertegas nama dan karakter ruang. Untuk ruang lobby,

konsep skala yang digunakan adalah skala tinggi. pasar kesenian, pasar kerajinan, pasar makanan dan minuman, pameran, ATM Center, Money Changer, dan Warnet dan Wartel menggunakan skala menengah, dan ruang pengelola menggunakan skala pendek.

Tabel 5.2

Konsep Skala pada Tata Ruang Luar Bangunan

Skala Pendek	Skala Menengah	Skala Tinggi
		

#### 5.7.5. Konsep Material, Tekstur dan Warna

Berdasarkan prinsip magnet dan kebutuhan pengunjung, semua material, warna dan tekstur dapat digunakan untuk mempertegas sifat, fungsi, dan karakter bangunan. Variasi material, tekstur dan warna bertujuan hanya mempertegas sifat, fungsi dan karakter bangunan tetapi perlu dipertimbangkan dengan psikologi pengunjung. Komposisi warna, material dan tekstur pada setiap massa bangunan sederhana dan sedikit. Contoh komposisi variasi warna pada bangunan:



Gambar 5.16 Contoh Komposisi Variasi Warna pada Setiap Massa Bangunan

(Sumber: Analisis Penulis)

## 5.8. Konsep Tata Ruang Dalam

Berdasarkan dengan prinsip magnet, konsep tata ruang dalam digunakan untuk menatakan dan mengomposisikan dekorasi dinding, furniture-furniture, bukaan pada pembatas ruang dan lampu-lampu tetapi sederhana dan simple agar menghasilkan variasi bentuk dan ruang pada setiap ruang atau kelompok ruang. Sehingga perbedaan sifat dan karakter ruang dapat mempertegas pengertian pengunjung. Konsep tata ruang dalam ini menerapkan konsep-konsep yaitu:

### 5.8.1. Konsep Organisasi Ruang dan Bentuk

#### 1. Dengan menggunakan prinsip magnet

Untuk mewujudkan kebutuhan pengunjung yang mencakupi pengertian dengan cepat, kemudahan visualisasi dan kemudahan pencarian, jenis organisasi ruang dan bentuk yang diterapkan adalah **organisasi bentuk terpusat, organisasi grid, organisasi cluster, organisasi linier dan organisasi radikal bersudut siku.**

#### 2. Dengan menggunakan prinsip kemudahan dan interaksi

Untuk mewujudkan hubungan akses dengan cepat dan mudah, visualisasi lebih jelas, dan interaksi sosial lebih jelas, prinsip kemudahan diterapkan ke organisasi ruang dan bentuk adalah menggunakan definsi menghubungkan, langsung, jelas dan terbuka.

- Menghubungkan

Organisasi ruang yang dapat diterapkan adalah **organisasi bentuk terpusat, linier, radial dan cluster.**

- Langsung, jelas dan terbuka

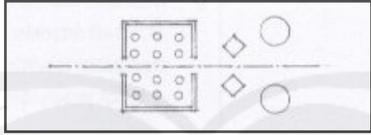
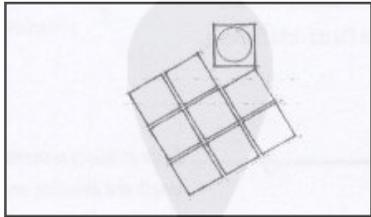
Prinsip ini diwujudkan dengan menerapkan bentuk hubungan ruang yang bersebelahan. Ruang-ruang yang bersebelahan mempunyai tingkat kontinuitas visual yang tinggi. Konsep organisasi bentuk dan ruang yang dijelaskan, diterapkan ke semua bangunan yang

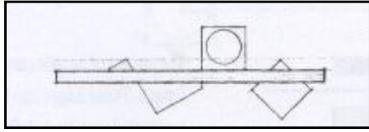
membutuhkan komunikasi antar pengunjung dengan sesamanya atau para karyawan.

### 5.8.2. Konsep Prinsip Penataan

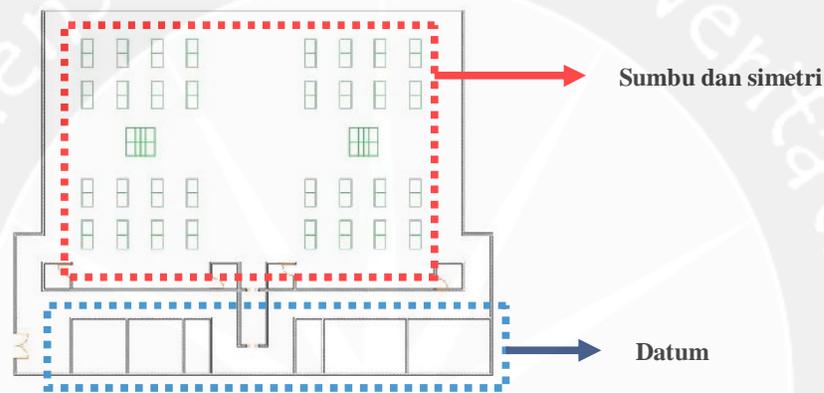
Berdasarkan dengan prinsip magnet, komposisi tata ruang dalam harus berbeda dengan tata ruang luar. Komposisi tata ruang dalam menggunakan prinsip penataan sumbu, simetri, hirarki dan datum. Sedangkan komposisi tata ruang luar menggunakan prinsip penataan datum. Perbedaan kedua komposisi lebih mempertegas nama fungsi dan karakter ruang. Tata ruang dalam pada setiap ruang juga harus berbeda dengan ruang yang lain.

Tabel 5.3  
Konsep Prinsip Penataan

Nama	Gambar	Keterangan
Sumbu		Sebuah garis yang berbentuk oleh dua buah titik di dalam ruang dimana bentuk-bentuk dan ruang-ruang dapat disusun dalam sebuah paduan yang simetri dan seimbang
Simetri		Distribusi dan susunan yang seimbang dari bentuk-bentuk dan ruang-ruang yang sama pada sisi yang berlawanan titik pusat atau sumbu.
Hirarki		Penekanan kepentingan atau keutamaan suatu bentuk atau ruang menurut ukuran, wujud atau penempatannya, relatif terhadap bentuk-bentuk atau ruang-ruang lain dari suatu organisasi.
Datum		Sebuah garis bidang atau volume yang oleh karena

		<p>kesenambungan dan keteraturannya berguna untuk mengumpulkan, mengukur dan mengorganisir suatu pola bentuk-bentuk dan ruang-ruang.</p>
--	---	--

Contoh tata ruang dalam pada ruang-ruang pasar kesenian dengan menggunakan prinsip datum, sumbu dan simetri.



Gambar 5.17 Konsep Prinsip Penataan diterapkan pada Kelompok Ruang Pasar Kesenian

(Sumber: Analisis Penulis)

### 5.8.3. Konsep Skala

Berdasarkan dengan prinsip magnet, konsep skala yang diterapkan ke tata ruang dalam Pasar Seni Tradisional Modern di Kompleks Candi Prambanan adalah skala pendek, skala menengah dan tinggi. Penentuan skala tergantung komposisinya agar menghasilkan ketegasan bentuk dan ruang, mempertegas nama dan karakter ruang. Untuk ruang lobby, plaza, konsep skala yang digunakan adalah skala tinggi. Pasar kesenian, pasar kerajinan, pasar makanan dan minuman, pameran, ATM Centre,

Money Changer, dan Warnet dan Wartel menggunakan skala menengah, dan ruang pengelola menggunakan skala pendek.

Tabel 5.4

Konsep Skala pada Tata Ruang Dalam Bangunan

Skala Pendek	Skala Menengah	Skala Tinggi
		

#### 5.8.4. Konsep Material, Tekstur dan Warna

Berdasarkan dengan prinsip magnet, material, tekstur dan warna yang diterapkan ke dekorasi dinding, lantai, plafond, pagar pengaman, furniture dan lampu adalah

##### 1. Material

- Dekorasi dinding  
Menggunakan material yang keras yaitu marmer, kayu, keramik persolen/lantai, semen, batu alam dan metal.
- Bukaan  
Menggunakan material yang keras yaitu kayu, metal, dan kaca.
- Lantai  
Menggunakan material yang keras yaitu kayu, marmer, keramik lantai, semen dan batu alam.
- Plafond  
Menggunakan material yang keras yaitu gypsum.
- Pagar pengaman  
Menggunakan material yang keras yaitu metal.
- Furniture  
Menggunakan material yaitu kain, metal dan kayu.
- Lampu  
Menggunakan material yaitu metal dan plastik.

## 2. Tekstur

Tekstur kasar dan halus ini sangat tergantung sifat dan karakter material lunak dan keras. Semua kasar dan halus diterapkan ke semua bentuk dan ruang berdasarkan prinsip magnet.

- Dekorasi dinding, bukaan, lantai, plafond, pagar pengaman dan furniture.

Menggunakan tekstur kasar dan halus.

- Lampu

Menggunakan tekstur halus.

## 3. Warna

Warna-warna dapat diterapkan dekorasi dinding, bukaan, lantai, plafond, pagar, pengamana, furniture dan lampu tetapi sesuai dengan prinsip magnet, hubungan antar warna dengan warna yang lain harus kontras, dan warna yang diterapkan adalah

Tabel 5.5

Konsep Warna

Warna	Kesan Plafon	Kesan Dinding	Kesan Lantai
Merah	Menekan, berat, memaksa	Menarik, agresif	Menyadarkan, sadar
Pink	Lembut, intim, nyaman	Lemah, pasif	Lembut, sangat lembut
Cokelat	Berat, menyesakkan	Aman, menyakinkan	Kokoh, stabil
Orange	Menggairahkan, menarik perhatian	Hangat, bercahaya	Aktif, orientasi gerakan
Biru	Bebas, damai, lembut	Sejuk, lembut, kekuatan	Sejuk, dingin, lembut
Kuning	Terang, bercahaya, menggairahkan	Hangat, mengganggu	Meninggikan, mengasyikkan
Hijau	Protektif	Dingin, aman, pasif, lembut	Alam, lembut, rilaks, dingin

Ungu	Menekan	Sangat mengganggu	Tampak membingung
Abu-abu	Membayangi	Membosankan, netral	Netral
Putih	Kosong, hampa, bersih	Netral, steril, tidak bertenaga	Menghalangi
Hitam	Menyesakkan	Menggelapkan, tidak menyenangkan	Abstrak

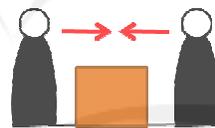
(Sumber: Lou Mitchel, The Shape Of Space, Van Nostrand Reinhold, New York, 1996)

### 5.8.5. Konsep Layout Perabot

Berdasarkan dengan prinsip interaksi, konsep layout perabot yang diterapkan ke tata ruang dalam Pasar Seni Tradisional Modern di Kompleks Candi Prambanan hubungan atau berkaitan. Penentuan layout perabot tergantung posisi komunikasi dan visualisasi antar baik manusia dengan manusia maupun manusia dengan perabot.

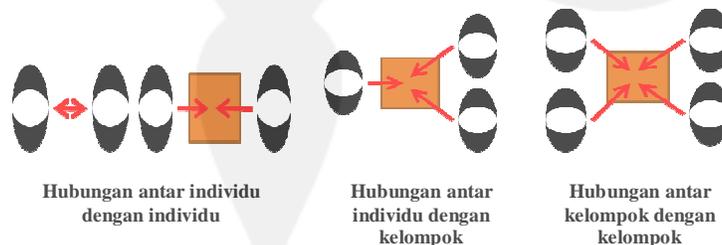
#### 1) Hubungan antar manusia dengan manusia

Berinteraksi manusia melalui komunikasi, saling tawar menawar, bertransaksi.



Gambar 5.18 Hubungan antar manusia dengan manusia

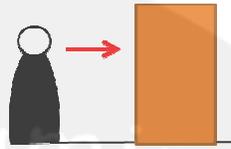
(Sumber: Analisis Penulis)



Gambar 5.19 Konsep Hubungan antar manusia dengan manusia

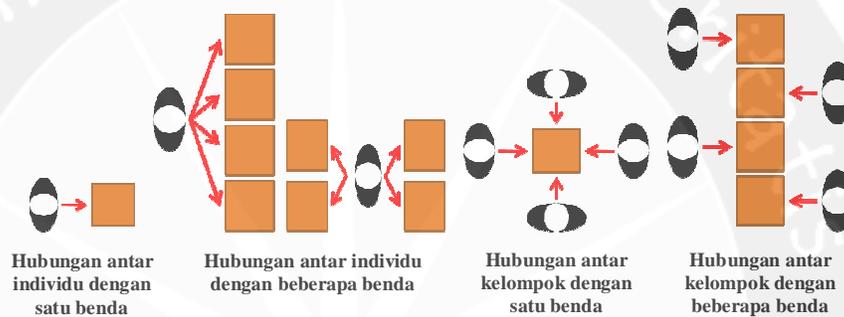
(Sumber: Analisis Penulis)

- 2) Hubungan antar manusia dengan benda (perabot)  
 Berinteraksi benda (perabot) melalui lihat-lihat, pilih-pilih barang yang sesuai dengan keinginan



Gambar 5.20 Hubungan antar manusia dengan benda (perabot)

(Sumber: Analisis Penulis)



Gambar 5.21 Konsep Hubungan antar manusia dengan benda

(Sumber: Analisis Penulis)

### 5.9. Konsep Struktur

Dalam merencanakan sistem strukrur perlu diperhatikan beberapa lain efsiensi struktur, kekuatan struktur dan nilai estetika bangunan. Dari bangunan yang ada, terdapat alternatif penggunaan sistem struktur, antara lain:

#### 1. Super struktur

*Struktur rangka:* menggunakan prinsip kolom balok. Pemakaian struktur ini pada dikarenakan nilai efisiensi yang ada.

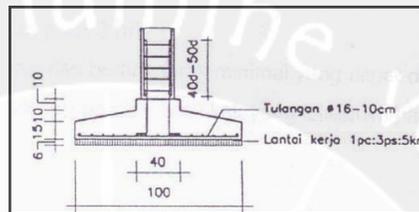
*Struktur dinding pemikul:* digunakan pada ruang lobby dan pameran, karena lebar bentangan dan daya dukung yang dihasilkan. Struktur ini juga memiliki nilai estetis.

## 2. Substruktur

Sistem struktur yang menerima beban dari struktur atas dan mengalirkannya ke tanah. Jenis substruktur yang digunakan:

### a. Pondasi Telapak (*footplate*)

Fungsinya untuk menyalurkan beban bangunan berlantai 1-5 menuju ke lantai dengan daya dukung yang cukup baik, pada kondisi tanah yang tidak rata.

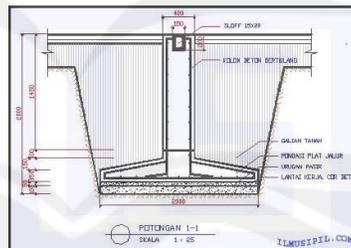


Gambar 5.22. Pondasi Telapak

(Sumber: Penulis)

### b. Pondasi Jalur

Pondasi ini digunakan pada tanah yang baik, kondisi standar. Pondasi yang berfungsi untuk menyalurkan beban dari dinding bangunan dan digunakan pada bangunan berlantai satu.



Gambar 5.23. Pondasi Jalur

(Sumber: [www.ilmusipil.com](http://www.ilmusipil.com), 2011)

## ➤ Lantai

Penutup lantai menggunakan berbagai macam seperti keramik, *paving block*, dan beton kasar (beton campuran kerikil) ketiganya akan dikombinasikan dalam perancangan Pasar Seni Tradisional Modern di Kompleks Candi Prambanan.

➤ **Dinding**

Dinding pada Pasar Seni di Kompleks Candi Prambanan menggunakan batu bata yang diplester. Penutup dinding ruang-ruang dan kios masing-masing yang sesuai dengan konsepnya, dapat berupa material, tekstur dan cat warna.

➤ **Bukaan**

Bentuk bukaan, dimensinya dan ketebalannya ditemukan berdasarkan konsep yang ada di pasar seni tradisional modern (interaksi, kemudahan, dan magnet). Bahan bukaan biasanya menggunakan material kayu, aluminium, dan kaca.

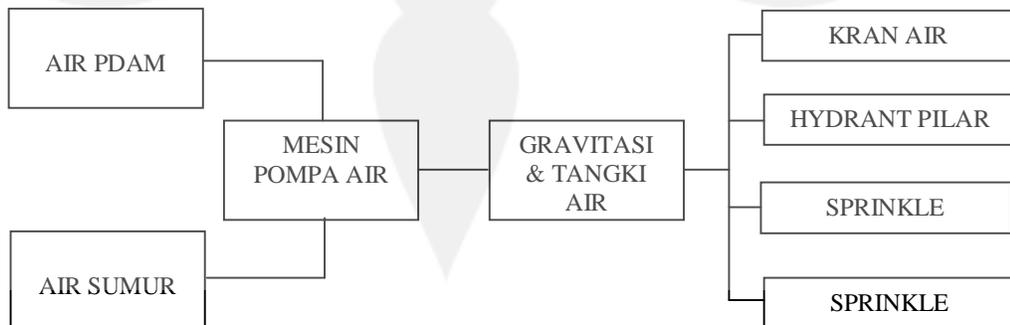
➤ **Atap**

Dengan menyesuaikan prinsip kesederhanaan dan transparatif, penutup atap digunakan Pasar Seni Tradisional Modern di Kompleks Candi Prambanan adalah menggunakan beton cor, atau atap beton.

**5.10. Konsep Utilitas**

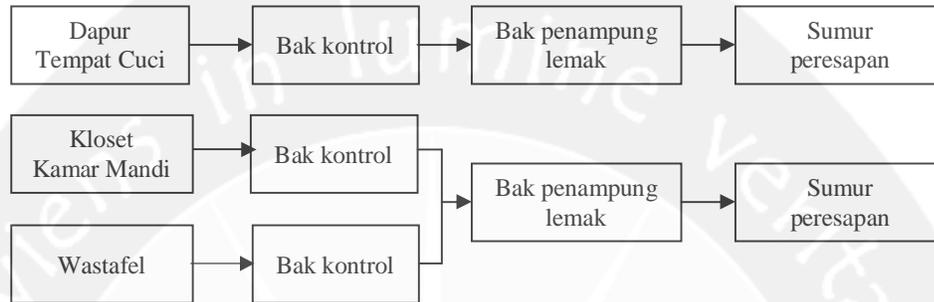
**1. Sistem Jaringan Air Bersih**

Air bersih didapatkan melalui PDAM yang berasal dari daerah kaki Gunung Merapi dan sumur air bersih. Air dialirkan dengan sistem gravitasi dan tangki air atas ke ruang-ruang servis melalui kran air, ke *hydrant pilar*, dan ke *sprinkle*.



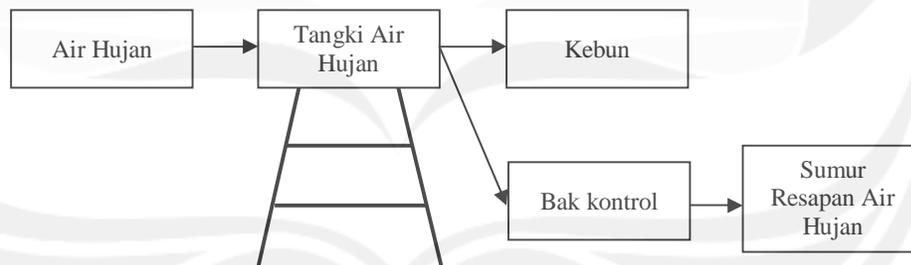
## 2. Sistem Jaringan Air Kotor

Air kotor mencakup air dari kamar mandi atau WC, dapur bersih, dan ruang cuci. Air kotor yang mengandung minyak dan lemak dibuang ke bak penampungan lemak, sementara air kloset, air dari kamar mandi dan wastafel dibuang melalui septic tank kemudian ke sumur resapan.



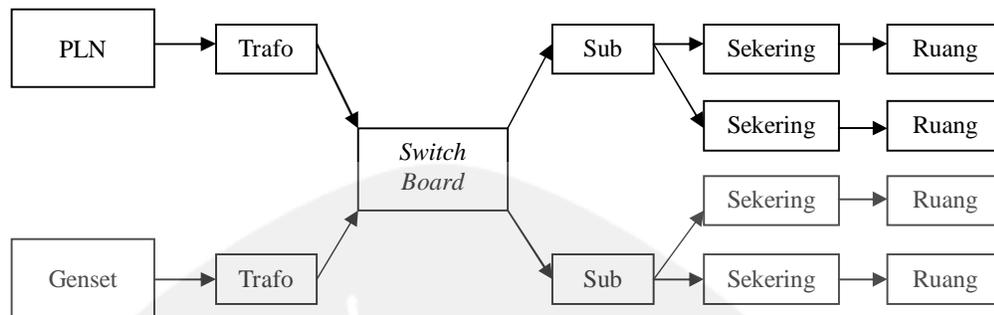
## 3. Sistem Jaringan Air Drainasi

Air hujan tidak semuanya akan dibuang ke sumur resapan air hujan, tetapi juga dimanfaatkan untuk hal lain seperti mengalir ke kolam dan menyiram rumput dan tanaman.



## 4. Sistem Kelistrikan

Listrik yang memasuki bangunan berasal dari PLN dan generator sebagai cadangan. Jika listrik yang berasal dari PLN padam, maka secara otomatis generator akan bekerja menggantikan distribusi listrik untuk sementara waktu.



### 5. Sistem Penangkal Petir

Petir adalah peristiwa alam yang sering terjadi di bumi, terjadi seringkali mengikuti peristiwa hujan baik air maupun es, peristiwa ini dimulai dengan munculnya lidah api listrik yang bercahaya terang yang terus memanjang ke arah bumi dan kemudian diikuti suara yang menggelegar dan efeknya akan fatal bila mengenai makhluk hidup. Proses terjadinya petir ini dapat disebabkan oleh proses ionisasi dan gesekan awan. Petir ini biasanya mempunyai tegangan sangat tinggi, mampu menghancurkan.

Adapun alat yang mampu menangkap penyambaran petir dari atas kemudian memindahkannya ke tanah, petir menjadi hilang sama sekali supaya bangun-bangunan, kendaraan bermotor, vegetasi dan makhluk hidup lebih selamat dan aman. Alat tersebut ini sering disebut penangkal petir. Alat penangkal petir ini biasanya ditanami pada tanah, di atas bangunan.

Kawasan Sleman di Provinsi DIY ini kadang-kadang disambar petir karena kawasan ini termasuk daratan tinggi samapi dekat gunung Merapi dan yang kadang-kadang didatangi hujan. Oleh karena itu di atas bangunan Pasar Seni Tradisional Modern perlu dipasang penangkal petir. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pemasangan penangkal petir pada Pasar Seni Tradisional Modern di Kompleks Candi Prambanan ini adalah:

- Penangkal petir diletakkan pada bagian bangunan yang cenderung lebih tinggi daripada yang lain.
- Pada atap datar, penangkal petir diletakkan dengan jarak 10 meter antara satu dengan yang lainnya.
- Tinggi penangkal petir  $\pm$  1-2 meter.



## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Refrensi:

PT. Taman Wisata Candi Borobudur. Prambanan, & Ratu Boko

Universitas Diponegoro Semarang

Catatan Stasiun Meteorology Bandara Adisucipto

Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta, 1994

Marlina, Endy. 2008. "Panduan Perancangan Bangunan Komersial". Yogyakarta:  
Penerbit Andi

Laurens, Jonce Marcella. 2005. "Arsitektur dan Perilaku Manusia". Jakarta:  
Penerbit Grasindo

Halim, Deddy. 2005. "Psikologi Arsitektur Pengantar Kajian Lintas Disiplin".  
Jakarta: Penerbit Grasindo

Satwiko, Prasasto. 2005. "Fisika Bangunan 1". Yogyakarta: Penerbit Andi

Satwiko, Prasasto. 2004. "Fisika Bangunan 2". Yogyakarta: Penerbit Andi

Ching, Francis D.K.. 1996. "Architecture From, Space, and Order". United States  
of America. Penerbit Willey

Neufert, Ernst. 1997. "Data Arsitek Jilid 1". Jakarta. Penerbit Erlangga

Neufert, Ernst. 1997. "Data Arsitek Jilid 2". Jakarta. Penerbit Erlangga

Preiser W.F.E. et al. (Eds.). 1991. *Design Intervention, Toward A More Humane Architecture*. New York: Van Nostrand Reinhold Co

Irwanto. 1988. *Mengenal Psikologi*. Jakarta: Arcan.

Wirawan, Sarlito. 1992. *Psikologi Lingkungan*. Hlm. 45. Jakarta: Rasindo

Gibson, J.J.. 1979. *An Ecological Approach to Visual Perception*. Boston: Houghton Mifflin

Stea, David, 1974. "Architecture in the Head: Cognitive Mapping". Dalam Jon Lang. 1974. *op.cit.*

Appleyard, D. 1970. "Why Buildings are Known: A Predictive Tool for Architects and Planner". Dalam Broadbent, et al. (Eds.) *Meaning and Behavior in the Built Environment*. New York: John Wiley and son.

Hall, Edward. 1966. *The Hidden Dimension. Garden City*. New York: Doubleday

Altman I., Chemer, M. 1980. *Culture and Environment*. Monterey, CA: Brooks/Cole

Barker, Roger. 1968. *Ecological Psychology: Concepts and Methods for Studying the Environment of Human Behavior*. Stanford, California: Stanford University Press

Lang, Jon. 1987. *Creating Architectural Theory*. New York: Van Nostrand Rienhold Co.

William Michelson dan Paul Reed. 1974. *The Time Budget* dalam Jon Lang. *et.al.* (Eds.) *Designing for Human Behavior*.

**Sumber internet:**

[www.watfordmarket.co.uk](http://www.watfordmarket.co.uk)

[www.scribd.com/doc/33449222/Ketetapan-Perseptual-Perceptual-Constancies](http://www.scribd.com/doc/33449222/Ketetapan-Perseptual-Perceptual-Constancies)

[www.studentsoftheworld.info](http://www.studentsoftheworld.info)

<http://forumvizportal.com>

<http://zumka.blogspot.com>

<http://www.id-sphere.com/2008/12/health-and-safety-in-interior-design/>

<http://fathulrochman.blogspot.com/2010/04/privasi-dan-teritorialitas-dalam.html>

<http://blueskyplanet.blogspot.com>

<http://alvaroferanov.blogspot.com/2010/05/kepadatan-dan-kesesakan.html>

[http://palembang.tribunnews.com/view/36685/pria\\_butuh\\_ruang\\_privasi](http://palembang.tribunnews.com/view/36685/pria_butuh_ruang_privasi)

[http://phyadhupy.blogspot.com/2010\\_03\\_01\\_archive.html](http://phyadhupy.blogspot.com/2010_03_01_archive.html)

[http://www.interiorbandung.com/interiorbandung\\_admin/view/wof.php](http://www.interiorbandung.com/interiorbandung_admin/view/wof.php)

<http://candidiy.tripod.com/prambanan.htm>

[www.bmkg.go.id](http://www.bmkg.go.id)

<http://.id.wikipedia.org/>